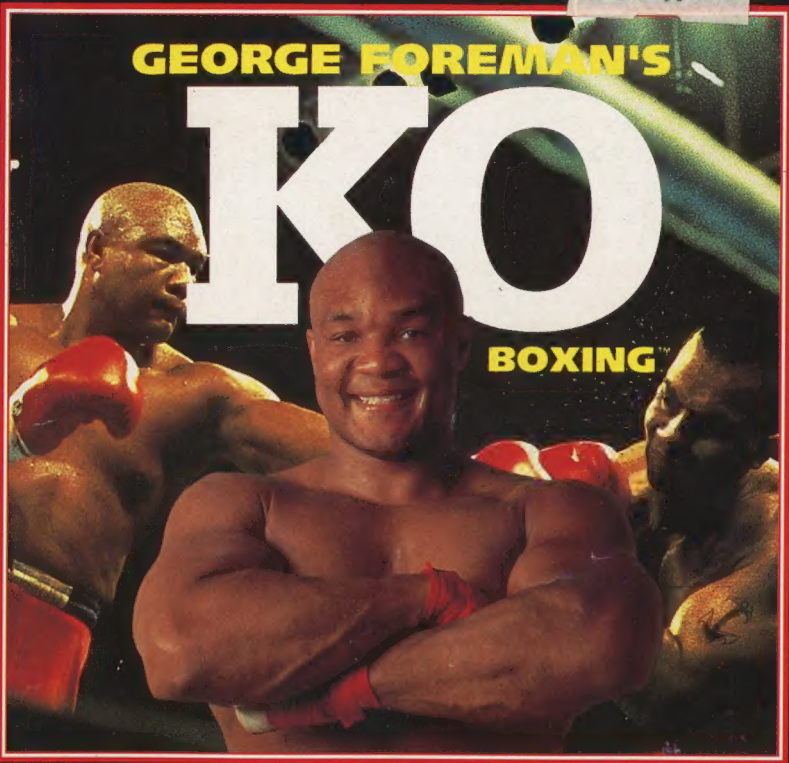
SNSP-GK-FAH

D171.

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING™



INSTRUCTION BOOKLET • SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI • HANDLEIDING

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Acclaim® entertainment, inc.

WARNING: PLEASE READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM® GAME PAK OR ACCESSORY.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO® , LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTEN-INFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO® -SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

George Foreman's KO Boxing™ & Acclaim® are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

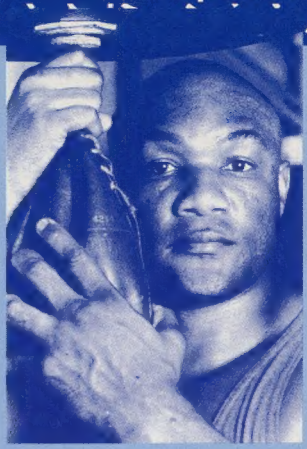
THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

A heavyweight hero with an appetite for cheeseburgers and the World Heavyweight Boxing Title, George Foreman is back and winning like a true champion! The gregarious 251 lb. fighter has a heart of gold and a fist of granite. Several years ago, few odds makers would have bet on the Foreman comeback, after a ten-year retirement from boxing, but giant George continues to battle much younger opponents. He is formidable, with a wealth of experience and a powerful punch. The goliath Texan started out as a boy in a Houston street gang. He was a mean street fighter, but the first time he put gloves on, he was defeated by a skinny light-heavyweight. Despite his first boxing experience, George returned to the Job Corps fighting ring. And under the supervision of coach Doc Broaddus, he became their finest boxer, signing on for the 1968 Olympics. He won the gold medal. Foreman turned professional and at 24, he knocked out George Frazier for the Heavyweight Title. He lost the Title in 1974 to the incredible Muhammad Ali. Now he faces younger fighters with a new courage. He began his comeback with an impressive four-round knockout over Steve Zouski in 1987, and followed up with knockouts over Gerry Cooney and Adilson Rodriguez. In the fourth year of his return, Foreman's record is a stunning 26-1, bringing his lifetime boxing record to an astounding 71 wins, 66 knockouts, and 3 losses. No fighter in history can match his official record. Full of good humor, optimism, and junk food, the 43-year-old boxer is a powerhouse on his way to again capturing the Heavyweight Championship Belt!



LOADING INSTRUCTIONS

1. Make sure the power switch is **OFF**. **2.** Insert the **GEORGE FOREMAN'S KO BOXING™** game pak as described in the Super Nintendo Entertainment System™ manual. **3.** Turn the Power Switch to **ON**. If the screen is blank, turn the power off and re-check insertion. **IMPORTANT: The Super Nintendo Entertainment System should always be OFF when inserting or removing your Nintendo game pak. NOTE: GEORGE FOREMAN'S KO BOXING is for one or two players.**

SAFETY FIRST...

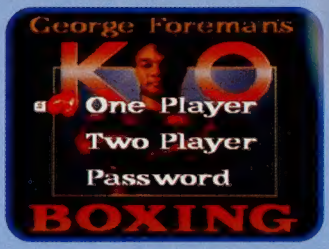
- This is a high precision game with complex electronic circuitry. It should not be stored or used in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Never attempt to open it or take it apart.
- Don't touch the connectors or get them wet or dirty; this will damage the game circuitry. Keep them clean by storing the Game Pak in its protective case.
- Don't clean with paraffin, paint thinner, alcohol or similar solvents.
- If you play for long periods of time, take a 10 to 15 minute break every hour or so.

WARNING: READ BEFORE USING YOUR NES, SUPER NES OR GAME BOY SYSTEM

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games, including games played on the NES, Super NES and Game Boy™ systems. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and/or convulsions.

PRE-FIGHT PREPARATIONS

At the title screen, press **START**. You will then be shown Options for starting a One Player Game, Two Player Game or using a Password to continue your pursuit of the Title where you left off the last time you played. Use the **DOWN** or **UP** arrow to make a selection and then press any button. **Note: Before choosing a TWO PLAYER game, make sure that you have set up your Super Nintendo Entertainment System with two controllers.**



PASSWORD

Passwords are obtained by the player when a Title Belt is won. Be sure to write them down. A Password will allow you to continue your pursuit of the Title where you left off the last time you played.

You can choose **PASSWORD** from the Option Screen by hitting the DOWN arrow and then pressing **any button**. The **PASSWORD** screen will then appear. You will see twelve squares with numbers in a formation, with one square in the center of that formation.

Use the **ARROWS** on the directional pad of your controller to choose a square in which to enter the first number in your **PASSWORD**. Using the **L and R triggers** on top of the controller, change the number in the center square until it comes to the number that you wish to place in the outer square. Press the **B** button to enter your choice. Now move to the next square.

Do the same for each number in your **PASSWORD** until **ALL** the outer squares are complete. When you have completed your password, press **START** and the game will continue where you last left off.

THERE'S THE BELL

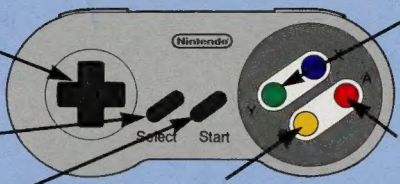
Hint: For best game play, become familiar with the different control functions before you start playing.

OBJECT OF THE GAME.To defeat all World-ranked Heavyweight contenders, winning all three Championship belts to capture the Heavyweight Title of the World!

CONTROL PAD
Moves your boxer from side to side. Also directs your punches and allows you to block.

SELECT
(also **B BUTTON**)
Delivers Superpunch

START
Starts the fight. (Pauses the fight in progress.)



Y BUTTON
(also **L** trigger)
Left Punch

A BUTTON
(also **R** trigger)
Right Punch

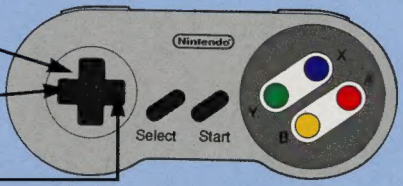
B BUTTON
(also **SELECT**)
Delivers Superpunch

FIGHTING MOVES

CONTROL PAD
Allows you to dodge punches from your opponent.

LEFT ARROW
Dodge to the left.

RIGHT ARROW
Dodge to the right.



PUNCHES, BLOCKING and RECOVERY...

Y BUTTON..... Left Punch
A BUTTON..... Right Punch
B BUTTON..... Superpunch
UP ARROW and Y BUTTON..... Left Cross
UP ARROW and A BUTTON..... Right Cross
DOWN ARROW..... Blocks a punch from your opponent

Note: You may prefer to use the Trigger buttons marked L and R at the top of your Controller to control the punches. These buttons give you faster finger action. (L Trigger = Y Button. R Trigger = A Button)

SUPERPUNCH...

Press **SELECT** (or **B BUTTON**) to deliver the Superpunch to your opponent. Superpunches are earned by striking your opponent with one of several combinations of punches. They are indicated by red boxing gloves in the upper left-hand corner of the fighting screen. **Hint: Used at the right moment, a SUPERPUNCH can have a devastating effect on your opponent.**

REFEREE'S COUNT...

When a knockdown is scored the boxer will have until the count of 10, from the referee, to get up (see RECOVERY) and continue the fight.

RECOVERY...

When your opponent knocks you down, you **MUST** act quickly by repeatedly hitting the **Y and A** buttons or the **L and R** triggers on the top of your controller, in order to get up from the canvas and stay in the bout.

TWO PLAYER GAME

In a **TWO PLAYER** game, player 1 controls George Foreman. After choosing the **TWO PLAYER GAME** selection from the option screen, Player 2 can select the fighter of his choice by using the **LEFT** and **RIGHT** arrows on the Fighter Profile screens and choose by pressing **START**. Two player games are single bouts and not connected with the Heavyweight Title Belts.

THE MAIN EVENT

DAMAGE METERS...

The boxers' faces in the bottom corners of the screen are the Damage Meters and indicate how badly your fighter is hurt and how much damage your opponent has sustained. The more severe the damage a boxer sustains, the more his box shades over, twinkling when the boxer is in real trouble. Keeping an eye on the damage helps you determine who is ahead or more susceptible to a **KNOCKDOWN** or **KNOCK-OUT.**

TIME...

Located in the top-right of the screen, you will find the official time clock. It shows the time remaining in the round. Each round is three minutes long.

ROUND...

Displayed in the lower-center of the screen is the current Round number of the fight. There are only three rounds to each bout so get right to it! Don't save your best stuff for the later rounds.

SUPERPUNCHES...

If you've trained properly you'll always know to find your Superpunches in the upper left-hand corner of the fighting screen.

THE COMPETITION

Lorenzo "Bullet" Luciano
Profile: A veteran journeyman in the boxing world. Nicknamed "Bullet" for his lightning quick jabs and fast footwork. A tough, keen boxer who's been around.

Tommy "Tornado" Collins
Profile: Making first appearance since receiving severe punishment in his last fight.Tommy is determined to prove the critics wrong and show that he's a quality fighter.

Renko "The Boss" Fujioka
Profile: Young unorthodox fighter from the Far East who had a brilliant international amateur career He has good hand speed but up to now has lacked knockout power.

Sonny Joe Dukes
Profile: Not considered to be one of the greats in the heavyweight division. But like anyone his size he can put you down with one lucky punch.

"Earthquake" Harley
Profile: No one knows whether he got the nickname. "Earthquake" because of the power he possesses or because he's simply cracked. Watch out...

"Terrible" Turak
Profile: Turak used to be a professional wrestler but found it wasn't satisfying enough. He likes to knockout his opponents as his record shows, not just pin them.

Lance "The Sheik" Borque
Profile: Lance is a real veteran of the sport who has fought all the great ones. Over the years he has developed a real mean temper which usually peaks when he's losing.

Eddy "The Pirate" Preston
Profile: "The Pirate" isn't much for small talk. He usually lets his fists speak for him. He's a tough, well trained boxer with his eye on the championship.

"Beautiful" Bobby Crane
Profile: Bobby is the pretty boy of heavyweight boxing. He's a successful model and actor who needs to keep his good looks. Don't damage his face he'll get real mad.

"Crazy" Miguel Valdez
Profile: Miguel comes from a family of circus trapese artists. They say he also does some crazy stunts in the air. So watch out for him in the ring.

"Irish" Tommy Morton
Profile: A seasoned boxer who fought his way out of the pubs in Ireland, Tommy has learned not to give in to anyone. It's usually his opponents who end up face down.

Tyrone "Madman" Mosely
Profile: Just as his nickname indicates, Tyrone is a real crazy character capable of doing anything at any time.

Larry "The Surgeon" Scott
Profile: Not only did he earn his nickname because of his surgical disposal of his opponents, but also because his cuts like a knife.

Ray "The Iceman" Armstrong
Profile: They call him "The Iceman" because he shows no emotion or pain and he's cold and calculated in the ring. Ray is one of the best tactical boxers you'll come across.

Richie "Mohawk" Morris
Profile: It's been quite a while since "Mohawk" tasted defeat and he doesn't plan on adding it back into his diet anytime soon.

THE WINNER AND NEW CHAMPION

KNOCKOUTS: Knock down your opponent 4 times in a fight and you win the bout.

TECHNICAL KNOCKOUTS: Knock down your opponent 3 times in a given ROUND to win the BOUT.

WINNING BY DECISION: The winner of the 3 ROUNDS in terms of punches landed and overall command of those rounds, wins by decision. A **JUDGE'S DECISION** will take place if both boxers go the full 3 ROUNDS.

DEFEAT

If your opponent knocks you out **3 times in a ROUND,** he wins the BOUT.

If your opponent knocks you down **4 times in a given FIGHT,** he wins the BOUT.

Your opponent wins by decision if he obtains a superior overall number of points from **KNOCKOUTS, TECHNICAL KNOCKOUTS, and DAMAGE** done to you.

If you cannot successfully get Foreman up from a knockdown, by repeatedly pressing the **Y** and **A buttons** (or **L and R triggers**), you lose the BOUT.

Note: Lose twice to the same boxer and the game will end.

REMATCH

If you lose a fight, you must fight the last opponent that you've beaten. If you lose that fight, the game is over. Try starting over and begin looking for a new trainer.

WINNING THE CHAMPIONSHIP BELT

You'll have to defeat all pretenders and contenders in three different professional boxing circuits to become the first champion to win the coveted Triple Crown of heavyweight boxing represented by the International Championship Belt.

WIN AGAINST ALL TOP-RANKED HEAVYWEIGHT CONTENDERS AND BE THE UNDISPUTED HEAVYWEIGHT CHAMPION OF THE WORLD!

THE FOREMAN COMEBACK

George Foreman is flying high on the comeback trail! Pumped up and in shape, the Texan goliath of boxing is facing high-ranked contenders for the Heavy-weight throne. In his brutal winning battle against Alex Stewart, Foreman proved the seriousness of his relentless drive toward the Title. He will not back down! Focused with the concentration of an experienced champion, it will be tough for any boxer to go the distance against George Foreman. You're calling the shots from ringside. You know you can win! With careful strategy, the right combinations, and the right moves, you can take on all contenders for the Heavyweight Championship Title. Your opponents are determined. They're younger fighters with sharp fighting technique, but George Foreman and you will bring them down for the count, one by one! The crowd is excited! The referee is ready. There's the bell.

90-DAY LIMITED WARRANTY
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("Pak") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
4 Walcote Place
Winchester, Hants.
SO23 9AP England
Tel: (0962) 877788

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (0962) 877788 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be paid by cheque or money order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statuary rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, Call the Nintendo "Hotline" at (0962) 877788.

"Big" George Foreman ist wieder da! Nach einer Pause von zehn Jahren, ist der ehemalige Schwergewichtsmeister wieder auf dem Weg den Titel zurückzuholen! Der Riese aus Texas hat in den letzten vier Jahren 26 von 27 Kämpfen gewonnen. Der 43 Jahre alte Foreman schickte zuerst Steve Zouski in einem Vierrundenkampf zu Boden und bestätigte seine Meisterschaftsnominierung, mit beeindruckenden Siegen über Gerry Cooney und Adilson Rodriguez. Der 120 kg schwere Riese George hat einen unglaublichen Rekord von 71 Siegen und nur 3 Niederlagen. Foreman begann seine Karriere 1969 nachdem er 1968 eine Goldmedaille bei den Olympischen Spielen gewann. Er erwarb sich schnell einen Ruf als Kämpfer mit einer unglaublichen Schlagkraft, er gewann 37 Mal hintereinander, 34 davon durch K.O. bis er auf den amtierenden Schwergewichtsmeister Joe Frazier traf. Im Jahre 1973, mit 25 Jahren, gewann er den Schwergewichtsmeistertitel durch K.O. von Frazier. Er verlor ihn aber 1974 wieder an Muhammad Ali. Jetzt, älter und erfahrener, legt Foreman die Konzentration und die bestechende Professionalität eines Veteranen an den Tag. In seinem letzten Kampf, gegen Alex Stewart, tauschten beide Boxer zerreißende Schläge aus, aber Foremans einzigartige Ausdauer ließen ihn die brutalen zehn Runden gegen den jüngeren Stewart bestehen. Foreman kam, um zu "Kämpfen" und zu "Gewinnen". Er hat gewonnen. Achtzehn Jahre nach dem er den Meisterschaftsgürtel gewann, ist die Kampfmaschine mit dem unstillbaren Hunger nach Siegen, Ruhm und Nahrung wieder auf dem Weg zum Meisterschaftstitel. Und es scheint, als könnte nichts Foreman stoppen !

SPIELVORBEREITUNG

1. Versichere Dich, daß das Super Nintendo Entertainment System Grundgerät ausgeschaltet ist. 2. Lege die Spielkassette, wie in der Gebrauchsanweisung für das Super Nintendo Entertainment System beschrieben, ein. 3. Schalte nun das Gerät ein. **Bemerkung: Denke daran, daß George Foreman's KO Boxing von einem oder zwei Spielern gespielt werden kann.**

WICHTIGE HINWEISE

* Dieses Videospiel für den Nintendo GAME BOY™ wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.
* Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeide schwere Stöße und nimm das Spiel keinesfalls auseinander.
* Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder nassgemacht werden.

VOR DEM KAMPF

Drücke **TASTE START** wenn Du die Titel Grafik siehst. Danach erscheint die Optionsgrafik. Du kannst jetzt zwischen dem "ONE PLAYER" (Du spielst alleine) oder dem "TWO PLAYER" (Ihr spielt zu zweit) Modus entscheiden. Mit dem Passwort Modus kannst Du Deine Jagd nach dem Titel dort fortsetzen, wo Du das letzte Mal aufgehört hast. Drücke nach **OBEN** oder nach **UNTEN** auf Deinem STEUERKREUZ um zwischen den verschiedenen Optionen zu wählen. Drücke **START,** wenn Du Dich entschieden hast.

Bemerkung: Bevor Du Dich für den TWO PLAYER Modus entscheidest, vergewissere Dich, daß Du zwei Controller an Deinem Super Nintendo Entertainment System angeschlossen hast.

PASSWORT

Du erhältst ein Passwort, nachdem Du einen Meisterschaftsgürtel gewonnen hast. Vergiß nicht Dir das Passwort aufzuschreiben. Das Passwort ermöglicht Dir Deine Jagd nach dem Titel an der Stelle fortzusetzen, an der Du bei Deinem letzten Spiel aufgehört hast.

Du wählst die Passwort Funktion auf der Optionsgrafik wenn Du mit Deinem STEUERKREUZ nach **UNTEN** drückst und dann START drückst. Danach erscheint der Passwort- Bildschirm. Auf Deinem Bildschirm erscheinen 12 Quadrate, mit Nummern und einem leeren Quadrat in der Mitte.

Benutze die **STEUERKREUZ** Pfeile, um das Quadrat auszuwählen, in das die erste Nummer Deines Passworts soll. Drücke auf Deinem **STEUERKREUZ** nach **LINKS** und **RECHTS** um die Nummer in dem mittleren Quadrat zu wechseln, bis Du die Nummer gefunden hast, die Du in dem Äußeren plazieren willst. Mit der **B TASTE** bestätigst Du diese Eingabe.

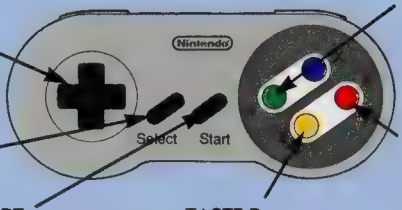
Wiederhole diesen Vorgang solange, bis Du alle Nummern Deines Passwortes in die Quadrate eingetragen hast. Wenn Du Dein Passwort vollständig eingetragen hast, drücke die **TASTE START** und Dein Spiel geht an der Stelle weiter, an der Du aufgehört hast.

DER KAMPF BEGINNT

Tip: Mache Dich zuerst mit den Funktionen des Controllers vertraut, bevor Du mit dem Kampf beginnst.

STEUERKREUZ
Bewegt Deinen Boxer von links nach rechts. Steuert aber auch Deine Schläge und ermöglicht Dir zu blocken.

SELECT
(auch TASTE B)
Ermöglicht Dir Deine gesammelten Superpunches auszuteilen.



START
Startet den Kampf. (Aktiviert auch die Pause

TASTE B
(auch TASTE SELECT)
Teilt einen Superpunch aus.

TASTE Y
(auch die TASTE LINKS)
Linker Haken.

TASTE A
(auch die TASTE RECHTS)
Rechter Haken.

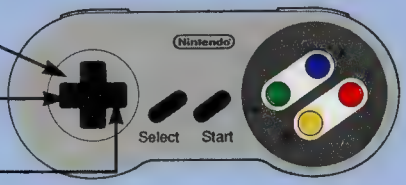
ZIEL DES SPIELS... Alle Schwergewichtskämpfer zu besiegen, alle drei Meisterschaftsgürtel zu gewinnen und Schwergewichtweltmeister zu werden !

BOX BEWEGUNGEN

Benutze Dein STEUERKREUZ um Deinem Gegner auszuweichen.

Weiche Deinem Gegner nach LINKS aus.

Blockt den Schlag Deines Gegners



SCHLAGEN, BLOCKEN & RÜCKZUG

TASTE Y ..... Schlag mit Links
TASTE A ..... Schlag mit Rechts
TASTE B ..... Superpunch
NACH OBEN mit TASTE Y ..... Linker Haken
NACH OBEN mit TASTE A ..... Rechter Haken
NACH UNTEN ..... Blockt den Schlag Deines Gegners

SUPERPUNCH...

Mit der richtigen Kombination von Schlägen gegen Deinen Gegner, erhältst Du einen Superpunch. Jeder Superpunch den Du bekommst wird auf Deiner Superpunch Anzeige unten links auf der Anzeige vermerkt. Für jeden Superpunch leuchtet ein roter Boxhandschuh in der Anzeige auf. Drücke SELECT, um einen der Superpunches auszuteilen. **Tip: Ein Superpunch kann sehr großen Schaden anrichten wenn Du ihn zur richtigen Zeit austeilst.**

COUNT...

Auszählen. Wenn einer der Kämpfer zu Boden geht wird er ausgezählt. Der Kämpfer muß wieder auf den Beinen stehen bevor die Anzeige auf zehn steht.

DER KAMPF MUß WEITERGEHEN...

Wenn Dein Gegner Dich zu Boden schickt, mußt Du schnell handeln. Drücke die TASTEN A und B oder LINKS und RECHTS in schneller Reihenfolge um wieder von der Matte aufzustehen und den Kampf fortzusetzen.

ZWEI SPIELER SPIEL

In einem **ZWEI SPIELER** Spiel, kontrolliert Spieler Eins George Foreman. Nachdem Du den **TWO PLAYER** Modus auf der Optionsgrafik gewählt hast erscheint die Kämpfer Auswahl Grafik. Dann kann der Zweite Spieler einen Boxer seiner Wahl aussuchen. Du wählst Deinen Boxer, in dem Du mit Deinem **STEUERKREUZ** nach **LINKS** oder **RECHTS** gehst. Zwei Spieler Spiele sind einfache Kämpfe die nichts mit dem Kampf um den Meisterschaftstitel zu tun haben.

DER KAMPF

DAMAGE METERS...

Der Schadenspegel befindet sich in der unteren Ecke der Anzeige. Je mehr Schläge die Boxer einstecken müssen, desto tiefer fällt der Schadenspegel nach unten. Je mehr Schaden die Boxer einstecken müssen, desto dunkler wird ihre Schadensanzeige. Die Anzeige blinkt, wenn der Kämpfer in wirkliche Schwierigkeiten kommt. Wenn die Kraftreserven eines der Boxer aufgebraucht sind, geht er K.O.. Beobachte die Pegel, um festzustellen wie der Kampf läuft.

TIME...

Zeit. Oben Rechts auf der Anzeige findest Du die Offizielle Kampfzeit. Sie zeigt, wieviel Zeit Dir noch in dieser Runde verbleibt. Jede Runde ist drei Minuten lang.

ROUND...

Runde. Die Nummer der Runde, die Ihr gerade kämpft, ist unten links in der Mitte der Anzeige zu sehen. Jeder Kampf hat nur drei Runden. Ihr müßt Euch also beeilen und nicht das Beste bis zum Schluß aufsparen !

SUPERPUNCHES...

Superschläge. Wenn Ihr gut trainiert habt und gute Schlagkombinationen austeilt, wird das als Superpunch gezählt. Die Anzahl der Superpunches könnt Ihr oben links auf der Anzeige ablesen.

DEINE GEGNER

Lorenzo " Bullet " Luciano
Ein erfahrener Reisender in der Welt des Boxsports. Seine schnellen Geraden und seine schnelle Beinarbeit gaben ihm den Spitznamen " Bullet " (Pistolen Kugel). Ein harter, schlauer Boxer, der viele Kämpfe hinter sich gebracht hat.

Tommy " Tornado " Collins
Sein erster Auftritt, nachdem er in seinem letzten Kampf eine schwere Niederlage einstecken mußte. Tommy wird seine Kritiker Lügen strafen und beweisen, daß er ein guter Boxer ist.

Renko " The Boss " Fujioka
Ein junger unorthodoxer Kämpfer aus dem fernen Orient. Seine internationale Amateurkarriere verhalf ihm zu einer schnellen Hand, es fehlt ihm allerdings noch an Schlagkraft.

Sonny Joe Dukes
Er gilt nicht als einer der größten in seiner Schwergewichtsklasse, aber wie jeder mit einer Größe wie er, kann er Dich mit einem Schlag zu Boden schicken.

" Earthquake " Harley
Keiner weiß, ob er seinen Spitznamen " Erdbeben " für seine Kraft, oder sein etwas verschobenes Hirn bekommen hat. Pass auf !

" Terrible " Turak
Turak war früher professioneller Catcher, bis ihm das Catchen zu langweilig war und er Boxer wurde. Seine Spezialität ist es, seine Gegner K.O. zu Schlagen.

Lance " The Sheik" Borque
Lance ist ein echter Box Veteran, der gegen alle Größen gekämpft hat. Im laufe der Jahre hat er ein Temperament entwickelt, das erst zur Geltung kommt, wenn er zu verlieren droht.

Eddy " The Pirate " Preston
Über den "Piraten" gibt es nicht viel zu sagen. Normalerweise läßt er seine Fäuste sprechen. Er ist ein harter, gut trainierter Boxer der mit seinem Auge auf den Meisterschaftstitel schielt.

" Beautiful " Bobby Crane
Bobby ist der Schönling der Schwergewichtsboxer. Er ist ein erfolgreicher Schauspieler und Fotomodell der mit seinem guten Aussehen viel Geld verdient. Beschädige sein Gesicht nicht, er wird wirklich sehr böse!

" Crazy " Miguel Valdez
Miguel kommt aus einer Familie von Zirkus Artisten. Man sagt, er beherrscht sogar einige Tricksprünge in der Luft. Achte also auf seine Bewegungen im Ring.

" Irish " Tommy Morton
Ein abgehärteter Boxer, der sich aus irischen Pubs an die Spitze gekämpft hat. Tommy hat gelernt, niemandem zu trauen. Normalerweise sind es seine Gegner, die am Ende des Kampfes mit dem Gesicht auf dem Boden liegen.

Tyrone " Madman " Mosely
Wie sein Spitzname schon verrät, ist er ein " Verrückter ", der nicht verantwortlich ist, für das was er tut.

Larry " The Surgeon " Scott
Er bekam seinen Spitznamen nicht nur für seine "chirurgische" Art seine Gegner zu beseitigen, sondern auch, weil seine Schläge Messerscharf sind.

Ray " The Iceman " Armstrong
Man nennt ihn den "Eismann", weil er keine Gefühle und keinen Schmerz zeigt. Im Ring ist er kalt und berechnend. Ray ist einer der besten taktischen Boxer, die Dir begegnen werden.

" Mohawk " Morris
Es ist lange her, seit Richie einen Verlust einstecken mußte und er ist nicht bereit, sich mit dem Gedanken anzufreunden, einen erneuten Verlust mit sich herumzutragen.

DER GEWINNER UND DER NEUE CHAMPION

K.O.: Bringe Deinen Gegner viermal in einem Kampf zu Boden und Du hast den Kampf gewonnen.
TECHNISCHE K.O.'S: Wenn Du deinen Gegner drei Mal in einer Runde zu Boden bringst, hast Du gewonnen.
GEWINNEN NACH SCHIEDSRICHTER ENTSCHEID: Der Kämpfer der nach drei Runden am meisten Schläge gelandet hat und der den besten Gesamteindruck macht, gewinnt durch Schiedsrichter Entscheid. Der Schiedsrichter entscheidet nur, wenn der Kampf über volle drei Runden geht.

VERLIEREN

Wenn Dein Gegner Dich **dreimal pro Runde** K.O. schlägt, hat er gewonnen.

Wenn Dein Gegner Dich **viermal pro Kampf** K.O. schlägt, hat er gewonnen.

Dein Gegner gewinnt den Kampf, wenn er mehr Punkte als Du bekommen hat. Er bekommt diese Punkte für K.O.`S, technische K.O.'S und Schaden den er Dir zufügt.

Wenn Du Foreman nicht schnell genug wieder hoch bekommst wenn Du **Y** und **A** drückst. **Bemerkung: Wenn Du zweimal gegen den gleichen Boxer verlierst, hört der Kampf auf.**

WIEDERHOLUNGSKÄMPFE

Wenn Du einen Kampf verlierst, mußt Du den letzten von Dir gewonnenen Kampf wiederholen. Wenn Du auch diesen Kampf verlierst, ist das Spiel vorbei.

DEN MEISTERSCHAFTSGÜRTEL GEWINNEN

Du mußt alle Anwärter auf den Meisterschaftstitel in drei professionellen Box Runden besiegen, um den begehrten Schwergewichtsmeisterschaftsgürtel zu bekommen.

BESIEGE ALLE DEINE SCHWERGEWICHTIGEN MITSTREITER UND WERDE DER "UNBESTREITBARE Schwergewichtweltmeister" !

DAS FOREMAN COMEBACK

Mit 43 Jahren ist Foreman der Favorit bei Millionen von Fans. Er posiert mit seinem gut genährten Gesicht und einem Hamburger vor der Kamera. Er gibt jedem ein Autogramm der ihn darum bittet. Er ist der Held des Boxrings, fair und großzügig zu seinen Gegnern die ihm gegenüber stehen. Nach seinem Sieg über Alex Stewart sagte George, daß er verletzt wurde, weil er Angst hatte " den Jungen " zu verletzen. Sein Haken ist legendär und sein Drang, den Schwergewichtstitel noch einmal zu erlangen unstillbar. Du besteigst den Ring zusammen mit Foreman, wählst die Strategie und schlägst die Gegner aus dem Ring, die zwischen Euch und dem Titel stehen. Es bedarf guter Beinarbeit und gekonnter Bewegungen um diese jungen Mitstreiter zu Besiegen. Aber Du und Foreman, Ihr habt die Fähigkeiten, Erfahrung und das Talent um Champion zu werden. Los Geht's ! Du hörst die Glocke. Der Kampf beginnt!

GEWAHRLEISTUNG!

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekaufte Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschloosen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsachgemäße Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstrasse 10,8000 München 80

Héros de boxe mondiale toujours imaginé, ancien boxeur et ex-titre de champion du monde, George Foreman est de retour et il gagne comme un véritable champion ! Ce poids-lourd sociable de 114 kgs possède un coeur en or et des poings en granit. Il y a plusieurs années, rares auraient été les personnes s'aventurant à parier sur le come back de George Foreman, après qu'il se fût retiré de la boxe pendant 10 ans, mais George le géant continue à battre des adversaires beaucoup plus jeunes que lui. Sa grande expérience et la puissance de son punch le rendent redoutable. Le goliath du Texas a commencé par appartenir à une bande des rues de Houston. Il se défendait assez bien en combat de rues, mais il fut vaincu par un boxeur lourd-léger maigrichon, la première fois qu'il mit les gants. Malgré cette première expérience de la boxe, George retourna à la salle d'entraînement de Job Corps et sous la supervision de l'entraîneur Doc Broaddus il devint le meilleur boxeur de l'équipe, participant aux J.O. de 1968. Il y remporta la médaille d'or et devint professionnel ; à 24 ans, il mit K.O George Frazier pour le titre mondial des poids-lourds. Il céda le titre en 1974 à l'incroyable Mohamed Ali. Il affronte désormais les adversaires plus jeunes avec un courage renouvelé. Son come back a débuté par un impressionnant K.O. en 1987, infligé au 4ème round à Steve Zouski, qui fut suivi de K.O. aux dépens de Gerry Cooney et d'Adilson Rodriguez. Après 4 ans , depuis son retour sur le ring, Foreman peut se prévaloir d'un stupéfiant bilan de 26/1, ce qui porte le bilan total de sa carrière aux chiffres étonnants de 71 victoires, 66 K.O. et 3 défaites. Dans l'histoire de la boxe, aucun boxeur ne peut faire état d'un tel palmarès. Débordant de bonne humeur , rempli d'optimisme et amateur de nourriture peu raffinée, ce boxeur âgé de 43 ans montre un grand dynamisme dans cette nouvelle carrière qui doit le conduire à reprendre la Ceinture de Champion du monde de la catégorie des Poids-lourds !

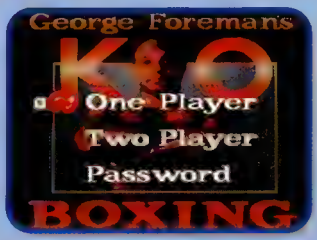
CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre appareil n'est pas sous-tension (interrupteur sur position OFF) . 2. Introduisez la cartouche **KO BOXING DE GEORGE FOREMAN™** de la manière indiquée dans le mode d'emploi de votre SYSTEME DE JEU SUPER NINTENDO™ . 3. Mettez l'appareil sous-tension (interrupteur sur position ON). Si rien n'apparait sur l'écran, remettez l'interrup-teur sur OFF et vérifiez de nouveau l'insertion de la cartouche . **REMARQUE IMPORTANTE : Le système de jeu SUPER NINTENDO devrait être toujours sur la position "OFF" lors de l'insertion ou lors du retrait d'une cartouche de jeu . NOTE : le jeu KO BOXING de GEORGE FOREMAN peut être joué seul ou à deux .**

SECURITE D'ABORD

- Vous êtes en possession d'un jeu de haute précision, comportant des circuits électroniques complexes. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter, ne pas le faire tomber ou le démonter.
- Eviter de toucher aux contacts électriques, les tenir à l'abri de l'humidité et de la poussière qui sont susceptibles d' endommager votre jeu.
- Ne pas nettoyer au pétrole, ni avec du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants.
- Si vous jouez durant de longues périodes, faites une pause de 10 à 15 minutes, a peu près chaque heure.

AVANT LE COMBAT



Appuyer sur START lorsque le titre apparait sur l'écran. Vous aurez alors le choix entre démarrer un jeu à un seul joueur, démarrer un jeu à deux joueurs ou bien, en utilisant un mot de passe, vous pourrez continuer votre poursuite du Titre en partant de la situation que vous avez quittée la dernière fois que vous avez joué. Utiliser les touches FLECHEES EN BAS ou EN HAUT pour opérer votre choix puis appuuyer sur n'importe quel BOUTON **Remarque : avant de choisir un jeu A DEUX JOUEURS, assurez-vous que vous avez bien équipé votre Système de jeu SUPER-NINTENDO avec deux dispositifs de commande.**

MOT DE PASSE

Le joueur obtient un mot de passe lorsqu'il a remporté la ceinture du titre mondial. Faites attention à bien le noter. Un mot de passe vous permettra de continuer votre route vers l'obtention du Titre en partant de la situation que vous avez quittée la dernière fois que vous avez joué . Vous pouvez choisir le mot de passe à partir de l'écran des choix, en frappant sur la touche FLECHEE EN BAS puis en appuyant ensuite sur n'importe quel BOUTON. L'écran MOT DE PASSE apparait alors. Cet écran comprend 12 carrés dans lesquels figure un chiffre et un carré situé au centre de l'ensemble formé par les 12 autres. Utiliser les flèches de direction sur votre BLOC de COMMANDE pour choisir un carré où entrer le premier chiffre de votre mot de passe. En agissant sur les gâchettes R (Right = Droite) et L (Left=Gauche) situées en haut de votre BLOC de COMMANDE, changez le chiffre qui figure dans le carré central, jusqu'à ce qu'il soit égal au chiffre que vous voulez mettre dans le carré extérieur. Appuyez sur le BOUTON B pour valider votre choix Faites de même pour tous les chiffres de votre mot de passe jusqu'à ce que **tous** les carrés extérieurs soient remplis. Lorsque vous avez terminé d'entrer votre mot de passe, appuyez sur START et le jeu continuera là où vous l'avez abandonné pour la dernière fois .

AVANT LE COUP DE GONG

Conseil : avant de commencer à jouer, familiarisez-vous avec les différentes commandes .

BLOC DE COMMANDE
permet de déplacer votre boxeur sur le côté . Il vous permet également de diriger vos coups et de bloquer ceux de vos adversaires

Y BUTTON
(également gâchette L)

A BUTTON
(également gâchette R)
Coup droit

SELECT
(également BOUTON B)
vous permet d'envoyer un super-punch

START
débute le combat (permet une pause lors du combat)

B BUTTON
(également SELECT) permet d'envoyer un super-punch

OBJECTIF DU JEU : Vaincre tous les boxeurs concurrents au titre mondial de la catégorie poids-lourds ; il faut gagner les trois ceintures de championnat pour obtenir le titre de champion du monde des poids-lourds.

MOUVEMENTS PENDANT LE COMBAT

BLOC DE COMMANDE
vous permet d'esquiver les coups portés par votre adversaire

FLECHE VERS LA GAUCHE
esquive vers la gauche

FLECHE VERS LA DROITE
esquive vers la droite

COUPS , BLOCAGES ET REMISES SUR PIED ...

BOUTON Y..... coup gauche
BOUTON A..... coup droit
Bouton B..... super-punch
FLECHE VERS LE HAUT ET BOUTON Y..... crochet gauche
FLECHE VERS LE HAUT ET BOUTON A..... crochet droit
FLECHE VERS LE BAS bloque un coup porté par votre adversaire

Remarque : vous préfèrerez vous servir, pour commander vos coups, des boutons de la gâchette marqués L (gauche) et R (droite) situés en haut de votre bloc de commande . Ceux-ci vous donneront une plus grande agilité des doigts (manette L = bouton Y , manette R = bouton A).

LE SUPERPUNCH ...

Appuyez sur la touche SELECT (-ou le bouton B -) pour porter à votre adversaire un superpunch . Les superpunchs sont gagnés en frappant votre adversaire d'une série de coups choisis parmi plusieurs . Ils sont indiqués par des gants de boxe rouges dans le coin supérieur gauche de l'écran . **Conseil : utilisé au moment voulu, un superpunch peut avoir un effet dévastateur sur votre adversaire .**

LE DECOMPTE DE L'ARBITRE ...

Lorsqu'un boxeur est envoyé au tapis, il doit se relever pour continuer le combat avant que l 'arbitre n'ait compté jusqu'à dix .

REMISE SUR PIED ...

Lorsque votre adversaire vous a envoyé au tapis , vous devez **ABSOLUMENT** agir très vite en frappant de façon répétée sur les boutons Y et A ou les manettes L et R situées en haut de votre bloc de commande pour vous relever et reprendre le combat .

JEU A DEUX JOUEURS

Dans un jeu à deux joueurs , le joueur N° 1 commande George Foreman . Après le choix sur l'écran de sélection du jeu à deux joueurs, le joueur N° 2 peut sélectionner le boxeur de son choix à l'aide des flèches LEFT (Gauche) et (RIGHT) Droite sur l'écran qui indique les fiches signalétiques des combattants , puis valider son choix en appuyant sur la touche START . Les jeux à deux joueurs sont des combats singuliers et ne sont pas liés aux ceintures pour le titre de champion de la catégorie poids-lourds .

PRINCIPAUX EVENEMENTS

MESURE DES DEGATS ...

Les visages des boxeurs qui figurent dans le coin inférieur de l'écran mesure les dégâts infligés et vous indique le degré des dommages causés à votre adversaire . Plus un boxeur a subi de dommages, et plus la case correspondante s'obscurcit ; cette case scintille lorsque le boxeur est réellement en difficulté . En regardant la case des dommages subis, vous pourrez déterminer lequel des adversaires est en avance sur l'autre ou lequel est le plus susceptible de se voir infligé un K.O ou bien d'être envoyé au tapis .

LE TEMPS ...

La pendule officielle figure dans l'angle supérieur droit de l'écran. Elle indique le temps qui reste à combattre dans le round . Chaque round dure trois minutes .

LE ROUND ...

Le numéro du round actuel dans le combat est indiqué au centre dans la partie inférieure de l'écran. Chaque combat ne comprend que trois rounds ; soyez donc attentif ! Ne gardez pas votre "jus" pour les rounds suivants .

LES SUPERPUNCHES ...

Si vous vous êtes entraîné correctement, vous saurez toujours comment trouver vos superpunches dans le coin supérieur gauche de l'écran.

LA COMPETITION

Lorenzo "Bullet" Luciano
Fiche signalétique : Vétéran dans le monde de la boxe . Surnommé "Bullet" pour la rapidité de ses directs et celle de son jeu de jambes . Un boxeur dense et acéré qui a roulé sa bosse !

Tommy " Tornado" Collins
Fiche signalétique : Faisant sa première réapparition depuis qu'il a reçu une correction sévère lors de son dernier combat, Tommy est bien résolu à prouver aux critiques qu'ils ont tort et entend montrer qu'il est un combattant de qualité.

Renko "The Boss" Fujioka
Fiche signalétique : Jeune boxeur peu orthodoxe de l'Extrême-Orient , ayant eu une brillante carrière d'amateur sur le plan international. Il présente une bonne vitesse d'exécution , mais a témoigné jusqu'à présent d'un manque évident de punch pour réaliser des K.O .

Sonny Joé Dukes
Fiche signalétique : N'est pas considéré comme un des grands boxeurs de la catégorie des poids-lourds . Mais , compte tenu de sa taille, il peut vous envoyer au tapis d'un coup heureux.

"Earthquake" Harley
Fiche signalétique : Tout le monde ignore la raison l'ayant fait surnommer "Earthquake" (Tremblement de terre) . Personne ne sait si c'est à cause de sa puissance ou tout simplement parce qu'il est fêlé . A surveiller .....

"Terrible " T u r a k
Fiche signalétique : Turak est un lutteur professionnel , mais il a trouvé que ce n'était pas suffisamment satisfaisant . Il veut mettre ses adversaires K.O comme le montre son palmarès et non pas simplement les clouer au sol .

Lance "The Sheik" B o r q u e
Fiche signalétique : Lance est un véritable vétéran du sport qui a affronté tous les grands de la catégorie . Au cours des années, il a acquis une grande sérénité qui culmine généralement lorsqu'il perd .

Eddy " The Pirat" P r e s t o n
Fiche signalétique : "The Pirat" n'est pas bavard . Généralement , il laisse ses poings parler pour lui . Boxeur bien entraîné et résistant , il vise le championnat .

"Beautiful" Bobby C r a n e
Fiche signalétique : Bobby est l'Adonis de la boxe, catégorie "Poids-Lourds". Modèle à succès et acteur , il doit prendre soin de son apparence . N'abîmez pas son visage car il en serait vraiment triste .

"Crazy" Miguel V a l d e z
Fiche signalétique : Miguel est originaire d'une famille de trapézistes qui déclare qu'il fait aussi certaines cascades extraordinaires dans les airs . Par conséquent, surveillez-le sur le ring .

"Irish" Tommy Morton
Fiche signalétique : Un boxeur chevronné qui a fait son chemin par ses combats dans les pubs en Irlande , sans avoir jamais appris . C'est généralement son adversaire qui termine le combat face contre terre .

Tyrone "Madman" Mosely
Fiche signalétique : Comme son surnom l'indique, Tyron a un caractère emporté qui le rend capable de tout à tout instant .

Larry "The Surgeon" Scott
Fiche signalétique : Son surnom lui vient non seulement du fait qu'il dispose méthodiquement de ses adversaires, mais également du fait qu'il est tranchant comme un couteau .

Ray " The Iceman" Armstrong
Fiche signalétique : Il a été surnommé "The Iceman" parce qu'il ne témoigne d'aucune douleur ni d'aucune émotion et qu'il reste froid et mesuré sur le ring . Ray est l'un des meilleurs tacticiens que vous affronterez .

Richie "Mohawk" Morris
Fiche signalétique : Il y a très longtemps qu'il n'a pas connu la défaite et il n'envisage pas de si tôt d'interrompre sa série de victoires .

LE VAINQUEUR ET LE NOUVEAU CHAMPION

KNOCKOUTS :

Envoyez votre adversaire au tapis 4 fois au cours du combat et vous remporterez la victoire .

K.Os TECHNIQUES :

Envoyez votre adversaire au tapis à trois reprises dans un round donné pour gagner le combat .

VICTOIRE PAR DECISION DE L'ARBITRE

Le boxeur qui a donné le plus de coups et remporté les trois rounds est déclaré vainqueur . Une décision des juges doit intervenir si les deux boxeurs vont jusqu'au bout des trois rounds .

DEFAITE

Votre adversaire remporte le match s'il vous envoie au tapis 3 fois dans un round .

Votre adversaire remporte le match s'il vous envoie au tapis 4 fois dans un combat donné .

Votre adversaire gagne le match par décision de l'arbitre s'il obtient un nombre total de points supérieur au vôtre pour les K.O , les K.O techniques et les dommages qu'il vous a infligés.

Vous avez perdu le combat si vous n'avez pu faire se relever Foreman après qu'il ait été renvoyé au tapis, en appuyant de façon répétée sur les boutons Y et A (ou bien sur les manettes R (right) et L (gauche) .

Remarque : Le jeu se terminera si le même boxeur perd deux fois .

MATCH DE REVANCHE

Si vous perdez un combat, vous devez affronter le dernier adversaire que vous avez battu . Si vous perdez ce nouveau combat, le jeu se termine . Essayez de recommencer et mettez- vous à la recherche d'un nouvel entraîneur .

POUR REMPORTER LA CEINTURE DE CHAMPION DU MONDE

Vous devez vaincre tous les tenants et tous les prétendants des trois Associations Professionnelles de Boxe pour devenir le premier champion à remporter la Triple Couronne de la catégorie des Poids-Lourds qui est représentée par la ceinture de Champion du Monde .

EMPORTEZ-LE SUR TOUS LES TENANTS DE LA CATEGORIE DES POIDS-LOURDS ET DEVENEZ LE CHAMPION MONDIAL INCONTESTE DE LA CATEGORIE !

LE COME-BACK DE FOREMAN

George Foreman exécute un come-back de très haut niveau. Regonflé et en forme, le Goliath texan affronte les tenants de haut niveau pour le trône de la catégorie des Poids-Lourds. Par sa victoire rapide contre Alex Stewart , Foreman a apporté la preuve du sérieux de sa progression continue vers le Titre . Il ne reculera pas ! Avec toute l'expérience d'un champion, la concentration de George Foreman rendra difficile pour les autres boxeurs de tenir la distance . Vous envoyez les coups depuis les côtés du ring . Vous savez que vous pouvez gagner ! Vous pouvez l'emporter sur tous les tenants des titres en vue du Titre de Champion du Monde , grâce à une stratégie prudente, à l 'utilisation des bonnes combinaisons de coups et grâce à des mouvements appropriés. Vos adversaires sont déterminés ; il sont plus jeunes et possèdent une bonne technique , mais George Foreman et vous , vous les étendrez pour le compte l'un après l'autre ! Le public est excité ! L'arbitre est prêt . Voici le coup de gong .

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez 16 (1) 46 84 19 61

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit reparera soit remplacera gratuitement, a son choix, la cartouche défectueuse Pour faire jouer cette garantie retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:
Columbia TriSTar Home Video
Opperstraat • 38 Rue Souveraine • 1050 Brussels • BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou apres expiration de la duree de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie A cet effet, appelez nos services au no 16 (1) 46 84 19 61 pour connaître le montant qui vous sera facturé Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE

Les robots-mutants entravent votre progression ? Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ? Vous êtes bloqué dans un niveau ? Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables

POUR NOUS CONTACTER
EN FRANCE
(16 1) 46 84 19 61
DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

Een zwaargewicht-held met een lust voor cheeseburgers en de World Heavyweight Boxing Title, George Foreman is terug en wint weer als een echte kampioen! De sociabele bokser van 251 lb. heeft een hart van goud en een vuist van graniet. Enkele jaren geleden zouden weinig gokkers op de come-back van Foreman hebben gegokt, na tien jaar lang het boksen de rug toe te hebben gekeerd, maar gigant George blijft tegen veel jongere tegenstanders strijden. Hij is formidabel, met een overvloed aan ervaring en een krachtige punch. De reuzen- Texaan begon als jongen in een straatbende van Houston. Hij was een gemene straatvechter, maar de eerste keer dat hij de handschoenen aantrok, werd hij verslagen door een broodmagere licht-zwaargewicht.

Ondanks zijn eerste bokservaringen keerde George terug naar de Job Corps boksring. En onder het toeziend oog van coach Doc Broaddus, werd hij hun beste bokser, die zich inschreef voor de Olympische Spelen van 1968. Hij won de gouden medaille. Foreman werd beroeps en toen hij 24 was, sloeg hij George Frazier knock-out in het gevecht om de Wereldtitel van de Zwaargewichtklasse. Hij verloor de Wereldtitel in 1974 van de onvoorstelbare Muhammed Ali. Nu staat hij tegenover jongere vechters met nieuwe moed. Hij begon zijn come-back met een indrukwekkende knock-out in vier ronden over Gerry Cooney en Adilson Rodriguez. In het vierde jaar van zijn terugkeer, is het record van Foreman een ongelooflijke 26-1, waarmee hij het boksrecord over zijn hele leven op maar liefst 71 overwinningen, 66 knock-outs en 3 verliezen heeft gebracht. Geen enkele bokser in de geschiedenis kan zijn officieel record evenaren. Vol van een goed humeur, optimisme, en ongezonde kost, is de 43 jaar oude bokser een reus op weg de Heavyweight Championship Belt weer te veroveren!

LAAD-INSTRUCTIES

1. Zorg ervoor dat de stroomschakelaar **UIT** is. 2. Plaats de **GEORGE FOREMAN'S KO BOXING™** cassette zoals staat beschreven in de Super Nintendo Entertainment System handleiding. 3. Zet de stroomschakelaar **AAN**. Zet de stroom uit als er niets op het scherm verschijnt en controleer opnieuw of je de cassette goed hebt geplaatst. **BELANGRIJK: Het Super Nintendo Entertainment System dient altijd UIT te staan als je je Nintendo speelcassette erin plaatst of verwijdert. OPMERKING: GEORGE FOREMAN'S KO BOXING IS VOOR EEN OF TWEE SPELERS.**

VEILIGHEID VOOROP...

- Dit is een precisiespel met een complex elektronisch circuit. Bewaar en gebruik dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Probeer het nootit to openen of uit elkaar to halen.
- Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen. Hou het schoon door de spelcassette te bewaren in de doos.
- Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunner, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen.
- Als je lang achterelkaar speelt, hou dan ongeveer om het uur een pauze van zo'n 10 tot 15 minuten.

VOORBEREIDINGEN VOOR HET GEVECHT

Druk als het titelbeeld verschijnt, op **START**. Je ziet dan Opties voor het spelen met één speler (One Player Game), met twee spelers (Two Player Game) of het gebruiken van een Paswoord om je jacht op de Titel daar te hervatten waar je de vorige keer dat je speelde, was gestopt. Gebruik de pijlen OMLAAG en OMHOOG om een keuze te maken en druk dan op een willekeurige toets. **Opmerking: Zorg alvorens een TWO PLAYER GAME (twee spelers-partij) te kiezen, ervoor dat je je Super Nintendo Entertainment System met twee joy-sticks hebt opgezet.**

PASWOORD

Paswoorden worden door de speler verworven als een Titel-Gordel (Title Belt) is gewonnen. Zorg ervoor dat je ze opschrijft. Een Paswoord zal je in staat stellen je jacht op de Titel voort te zetten op het punt waar je de vorige keer stopte.

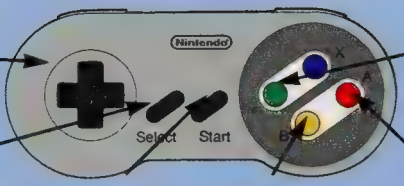
Je kunt **PASWOORD** uit het Opties-scherm kiezen door op de pijl **OMLAAG** te drukken en dan een **willekeurige toets** in te drukken. Het **PASWOORD**-scherm zal dan verschijnen. Je zult twaalf hokjes zien met gerangschikte nummers, met één hokje in het midden van de rangschikking.

Gebruik de **PIJLEN** op je joy-stick om het hokje te kiezen waarin je het eerste nummer van je **PASWOORD** moet zetten. Gebruik de **L en R trekkers** bovenop je joy-stick, verander het nummer in het middelste hokje tot dit het nummer is dat je in het buitenste hokje wilt plaatsen. Druk op knop **B** om je keuze te maken. Ga dan naar het volgende hokje.

Doe hetzelfde voor ieder nummer van je **PASWOORD** totdat **ALLE** buitenste hokjes volledig zijn. Als je gereed bent met je paswoord, druk **START** en de wedstrijd zal daar verder gaan waar je de vorige keer eindigde.

DAAR IS DE BEL

Tip: Oefen voor een zo goed mogelijk spel met de verschillende bedieningsfuncties voordat je begint te spelen.



CONTROL PAD
Hiermee beweegt je bokser van de ene kant naar de andere. Geeft ook richting aan je stoter en je kunt ermee blokkeren.

KNOP Y (ook **L** trekker) Linker Stoot

KNOP A (ook **R** trekker) Rechter Stoot

SELECT (KEUZE) (ook **KNOP B**) Deelt een Superpunch uit.

START Hiermee begint het gevecht. (Brengt een pauze in een gaande gevecht)

KNOP B (ook **SELECT**) Geeft Superpunch

DOEL VAN HET SPEL: Alle op de Wereldranglijst geplaatste titelpretendenten in de Zwaargewichtklasse verslaan, alle drie Kampioensgordels (Championship belts) winnen om de Wereldtitel in de Zwaargewichtklasse te veroveren.

DE ZETTEN VAN HET GEVECHT

CONTROL PAD Stelt je in staat de stoten van je tegenstander te ontwijken

PIJL LINKS Naar links duiken.

PIJL RECHTS Naar rechts duiken.

STOTEN, BLOKKEREN en HERSTEL...

KNOP Y..... Linker Stoot
KNOP A..... Rechter Stoot
KNOP B..... Superpunch
PIJL OMHOOG en KNOP Y..... Linker Kruis
PIJL OMHOOG en KNOP A ..... Rechter Kruis
PIJL OMLAAG..... Blokkeert een stoot van je tegenstander.
Tip: Met de toetsen **L** en **R** kun je sneller werken.

SUPERPUNCH...

Druk op **SELECT** (of **KNOP B**) om de Superpunch aan je tegenstander uit te delen. Superpunches verdien je door je tegenstanders met een van verschillende combinaties van stoten te raken. Ze worden aangegeven door rode bokshandschoenen in de linker bovenhoek van het gevechtsscherm. **Tip: Indien hij op het juiste moment wordt gebruikt, kan een SUPERPUNCH verschrikkelijke gevolgen hebben voor je tegenstander.**

DE SCHEIDSRECHTER TELT...

Als een knock-down is behaald , zal de bokser tien tellen van de scheidsrechter krijgen om weer op te staan (zie HERSTEL) en het gevecht voort te zetten.

HERSTEL...

Als je tegenstander je tegen de grond slaat **MOET** je snel reageren door continu op knoppen **Y en A** of de **L en R** trekkers bovenop je joy-stick te drukken, om van de canvas weer op te krabbelen en in de wedstrijd te blijven.

TWEE SPELERS-PARTIJ (TWO PLAYER GAME)

In een **TWEE SPELERS**-partij, bestuurt speler 1 George Foreman. Na de **TWO PLAYER GAME** keuze op het Opties-scherm te hebben gemaakt, kan Speler 2 zijn bokser uitkiezen door de pijlen **LINKS** en **RECHTS** op het Boksersprofiel-scherm (Fighter Profile) te gebruiken en door op **START** te drukken een keuze maken. Two Player partijen zijn afzonderlijke wedstrijden en gelden niet voor de Titel- Gordels in de Zwaargewichtklasse (Heavyweight Title Belts).

DE HOOFDWEDSTRIJD

SCHADEMETERS...

De gezichten van de boksers in de onderhoeken van het scherm zijn de Schademeters en geven aan in hoeverre je bokser is verwond en hoeveel schade je tegenstander heeft opgelopen. Hoe meer schade een bokser oploopt, hoe vager zijn gezicht wordt en het hokje knippert als de bokser echt in moeilijkheden verkeert. Door de schade in het oog te houden kun je bepalen wie voor staat en wie het meest is blootgesteld aan een **KNOCK-DOWN** of **KNOCK-OUT.**

TIJD...

In de rechter bovenhoek van je scherm zul je de officiële tijdklok zien. Deze laat de resterende tijd van de ronde zien. Elke ronde duurt drie minuten.

RONDE...

Midden onderin het scherm is het nummer van de Ronde van het gevecht aangegeven, dat op dat moment aan de gang is. Er zijn maar drie ronden voor iedere partij, dus ga d'r tegenaan! Bewaar niet het beste voor de laatste ronden.

SUPERPUNCHES...

Als je een gedegen training achter de rug hebt, weet je altijd je Superpunches in de linker bovenhoek van het gevechtsscherm te vinden.

DE COMPETITIE

Lorenzo "Bullet" Luciano
Profiel: Een volleerde vakman in de bokswereld. Bijgenaamd "Bullet" voor zijn bliksemsnelle linkse directe en zijn snel voetwerk. Een taaie, felle bokser die van wanten weet.

Tommy "Tornado" Collins
Profiel: Treedt voor het eerst weer op na flink op z'n donder te hebben gekregen in zijn laatste gevecht. Tommy is vastberaden de critici ongelijk te geven en te laten zien dat hij een kwaliteitsbokser is.

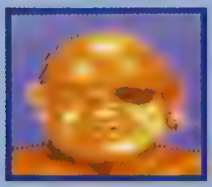
Renko "The Boss" Fujioka
Profiel: Jonge onorthodoxe bokser uit het Verre Oosten die een briljante internationale carrière had als amateur. Hij heeft een goede handsnelheid maar mist nog de kracht voor een knock-out.

Sonny Joe Dukes
Profiel: Wordt niet als een van de groten in de zwaargewichtklasse beschouwd. Maar zoals iedereen van zijn omvang kan hij je met een gelukstreffer neerslaan.

"Earthquake" Harley
Profiel: Niemand weet of hij de bijnaam "Earthquake" heeft vanwege zijn kracht of omdat hij gewoon knetter is. Kijk uit...

"Terrible" Turak
Profiel: Turak was een beroepsworstelaar maar dit gaf hem niet genoeg voldoening. Hij houdt ervan zijn tegenstanders knock-out te slaan en ze niet alleen op de grond te krijgen, zoals uit zijn prestaties blijkt.

Lance "The Sheik" Borque
Profiel: Lance is een echte veteraan van de sport, die tegen alle groten heeft gevochten. In de loop der jaren heeft hij een echt kwaadaardig temperament ontwikkeld dat gewoonlijk hoogtij viert als hij aan het verliezen is.



Eddy "The Pirate" Preston
Profiel: "The Pirate" is niet iemand die graag over koetjes en kalfjes praat. Hij laat meestal zijn vuisten voor hem spreken. Hij is een taaie, goed getrainde bokser met zijn oog op het kampioenschap.

"Beautiful" Bobby Crane
Profiel: Bobby is de knappe jongen van de zwaargewichtklasse. Hij is een succesvol fotomodel en acteur die er behoefte aan heeft zijn goed uiterlijk te behouden. Verwond niet zijn gezicht want dan wordt hij pas goed kwaad.

"Crazy" Miguel Valdez
Profiel: Miguel komt uit een circusfamilie, trapeze-artiesten. Men zegt dat hij ook enkele krankzinnige stunten in de lucht uithaalt. Dus kijk in de ring uit voor hem.

"Irish" Tommy Morton
Profiel: Een geharde bokser die zich uit de pubs in Ierland vocht. Tommy heeft geleerd zich aan niemand gewonnen te geven. Het zijn meestal zijn tegenstanders die met het gezicht naar de grond eindigen.

Tyrone "Madman" Mosely
Profiel: Zoals zijn bijnaam al aangeeft, is Tyrone een echt krankzinnig figuur die in staat is van alles op ieder moment te doen.

Larry "The Surgeon" Scott
Profiel: Hij verdiende zijn bijnaam niet alleen door zijn ingrijpende toetakeling van zijn tegenstanders, maar ook omdat hij zo scherp is als een mes.

Ray "The Iceman" Armstrong
Profiel: Men noemt hem "The Iceman" omdat hij geen gevoelens of pijn laat zien en hij is koel en beraden in de ring. Ray is een van de beste tactische boksers die je zult tegenkomen.

Richie "Mohawk" Morris
Profiel: Het is al een tijd geleden sinds "Mohawk" een nederlaag leed en hij is niet van plan om dit aanstonds weer aan zijn dieet toe te voegen.

DE WINNAAR EN NIEUWE KAMPIOEN

KNOCK-OUTS: Sla je tegenstander 4 keer in het gevecht tegen de grond en je wint de partij.
TECHNISCHE KNOCK-OUTS: Sla je tegenstander 3 keer in een gegeven RONDE tegen de grond om de PARTIJ te winnen.
ZEGE OP PUNTEN: De winnaar van de 3 RONDEN op basis van het aantal rake stoten en het overwicht in die ronden, wint op punten. Een **SCHEIDSRECHTERLIJKE BESLISSING** zal plaatsvinden als beide spelers de volle drie ronden doorstaan.

NEDERLAAG

Als je tegenstander je **3 keer in een RONDE** knock-out slaat, wint hij de partij.

Als je tegenstander je **4 keer in een gegeven GEVECHT** tegen de grond slaat, wint hij de partij.

Je tegenstander wint op punten, als hij een hoger totaal aantal punten door **KNOCK-OUTS, TECHNISCHE KNOCK-OUTS en de SCHADE** die hij je aanricht, behaalt

Als het je niet lukt Foreman van een knock-down te laten opkrabbelen door **knoppen Y en A** (of **L en R trekkers**) continu in te drukken, verlies je de partij.

Opmerking: Als je twee keer van dezelfde bokser verliest, is de partij afgelopen.

REVANCHEWEDSTRIJD

Als je het gevecht verliest, kom je uit tegen de laatste tegenstander die je hebt verslagen. Als je dat gevecht verliest, is het spel over. Probeer weer van het begin af aan en begin uit te kijken naar een nieuwe trainer.

DE KAMPIOENSGORDEL WINNEN

Je moet alle titelpretendenten en rivalen in drie verschillende circuits van beroepsboksers verslaan om de eerste kampioen te worden die de zo begeerde Driedubbele Kroon van de Zwaargewichtklasse in de vorm van de Internationale Kampioensgordel (International Championship Belt) verovert.

WIN VAN ALLE TOPSPELERS IN DE ZWAARGEWICHTKLASSE EN WORD DE ONBETWISTE WERELDKAMPIOEN IN DE ZWAARGEWICHTKLASSE!

DE COME-BACK VAN FOREMAN

George Foreman vliegt hoog in het teken van zijn come-back. Opgepepperd en in vorm neemt de boks-goliath van Texas het op tegen hooggeplaatste pretendenten voor de troon van de Zwaargewichtklasse. In zijn meedogenloze zegewedstrijd tegen Alex Stewart, bewees Foreman dat het menens was met zijn gestage gang naar de Titel. Hij zal niet opgeven! Aangezien hij beschikt over de concentratie van een ervaren kampioen, zal het voor iedere bokser moeilijk worden het tegen George Foreman tot het einde vol te houden. Je bent de baas vlak buiten de ring. Je weet dat je kunt winnen! Met een zorgvuldige strategie, de juiste combinaties, en de juiste zetten, kun je alle pretendenten voor de kampioenstitel in de zwaargewichtklasse (Heavyweight Championship Title) aan. Je tegenstanders zijn vastberaden. Ze zijn jongere boksers met scherpe bokstechnieken, maar George Foreman en jij zullen hen één voor één neerhalen voor het uittellen! Het publiek is opgewonden! De scheidsrechter staat klaar. Daar gaat de bel.

---

90 dagen garantie
Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedl dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.
Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd an met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
4 Walcote Place, Winchester, Hants, SO 23 9AP, England

DISTRIBUTED AND MARKETED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT ,
GmbH. Möhlstr. 10, 8000 München 80, Germany.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA,
31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, PARIS, FRANCE

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON